



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul : **PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DARMA WANITA BIHA PESISIR BARAT**, Disusun Oleh : **YULI ASTUTI**,
NPM : **1211070076**, Jurusan : **Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah pada Hari/Tanggal : **Selasa, 25 Oktober 2016**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : **Dr. Hj. Meriyati, M. Pd**

Sekretaris : **Neni Mulya, M. Pd**

Penguji Utama : **Ida Fitriani, M. Pd**

Penguji Kedua : **Prof. Dr. H. Syarifuddin Basyar, M. Ag**

Penguji pendamping : **Dr. Zulhannan, MA**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd
NIP. 195608101987031001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukaramo – Bandar Lampung Telp. (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DARMA WANITA BIHA PESISIR BARAT**

Nama Mahasiswa : **YULI ASTUTI**

N. P. M. : **1211070076**

Jurusan : **Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**

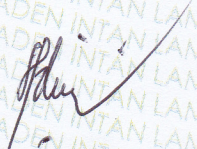
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Syarifuddin Basyar, M. Ag
NIP.196608111992031007


Dr. Zulfhannan, MA
NIP. 196709241996031001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal


Dr. Hj. Meriyati, M. Pd
NIP. 196906081994032001

ABSTRAK

PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DARMA WANITA BIHA PESISIR BARAT

**Oleh:
YuliAstuti**

Penelitian ini berkaitan tentang peranan media gambar dalam mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat. Rumusan masalah “apakah peranan media gambar dapat mengembangkan kreativitas anak di taman kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat”. Masih jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga sering kali anak merasa bosan, jenuh dan tidak fokus selama kegiatan pembelajaran. Akibatnya perkembangan kreativitas anakpun kurang begitu berkembang secara signifikan. Oleh karena itu, diperlukan peranan media gambar untuk mengembangkan kreativitas anak. Selanjutnya tujuan penelitian ini adalah diharapkan dapat mengetahui peranan media gambar dalam mengembangkan kreativitas anak, serta untuk memberikan kontribusi yang dapat merubah pola pembelajaran yang menjadi lebih baik dan modern, sehingga tidak memberikan kebosanan pada anak untuk mendengarkan penjelasan guru dalam menyampaikan materi ajar di taman kanak-kanak Darma wanita Biha Pesisir Barat.

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data ialah teknik observasi sebagai teknik pokok, teknik dokumentasi sebagai penunjang dalam penelitian serta teknik wawancara untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas anak melalui peranan media gambar. Dengan melaksanakan PTK sebanyak dua siklus, dalam setiap siklus peneliti melaksanakan empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian diperoleh kreativitas anak mengalami peningkatan setelah peranan media gambar digunakan. Setiap siklus mengalami peningkatan, siklus pertama, pada pertemuan pertama perkembangan kreativitas anak dengan indikator penilaian terdapat : BSB sebanyak 3 anak atau setara (18.75%), BSH 1 orang (6.25%), MB 2 Orang (12.5%), dan BB sebanyak 10 orang 62.5%, kemudian pada siklus dua, pertemuan kedua dicapai hasil yang sangat baik dan memuaskan dimana BSB sebanyak 13 orang (81,25%), BSH 2 orang (12,5%), MB sebanyak 1 orang (6.25%), BB sebanyak (0%), itu artinya peserta didik telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

Kata kunci : Taman Kanak-kanak, kreativitas, dan peranan media gambar.

**PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
DARMA WANITA BIHA PESISIR BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

**Oleh :
Yuli Astuti
NPM : 1211070076**

Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

**Pembimbing I : Prof. Dr. H. Syaripudin Basyar, M. Ag
Pembimbing II : Dr. Zulhannan, MA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2016 M**

**PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
DARMA WANITA BIHA PESISIR BARAT**



Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

**Oleh :
Yuli Astuti
NPM : 1211070076**

Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2016 M**

MOTTO

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ^{قُلْ}

Artinya: “*sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri*”. (QS.Ar’Ra’d : 11)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pujian yang hanya pantas dihaturkan kepada Allah SWT dengan segala kekuasaan-Nya. Skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Ayah Sulaiman MS dan Ibu Karyomi, yang mendoakan sepanjang perjalanan hidupku dengan segenap kasih sayang dan tanggung jawabnya dalam memenuhi kewajiban Allah SWT untuk menjaga, mengasuh, membimbing dan mendidik anaknya serta dengan sabar menanti keberhasilanku hingga menghantarkanku pada tahap ini.
2. Kakak Upik Ria Wati S.Pd.I dan Adik Lina Safitri, terimakasih telah mendoakan, membantu dalam segala hal dan memberi semangat untuk keberhasilanku.
3. Almamaterku IAIN Raden Intan Lampung tempat penulis menuntut ilmu

RIWAYAT HIDUP

Yuli Astuti, dilahirkan di Biha Kecamatan Pesisir Selatan Kabupaten Pesisir Barat, pada tanggal 06 Juli 1994. Penulis merupakan putri dari pasangan bapak Sulaman MS dan ibu Karyomi, penulis adalah putri kedua dari tiga bersaudara ,yang pertama bernama Upik Ria Wati dan yang ketiga Ahim Lina Safitri. Penulis beralamatkan di Jl. Kapten Yazid Aziz Kecamatan Pesisir Selatan Kabupaten Pesisir Barat.

Pendidikan Sekolah Dasar ditempuh penulis di SD Negeri 1 Biha pada tahun 2000 dan selesai pada tahun 2006, kemudian penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP N 2 Biha yang diselesaikan pada tahun 2009, selanjutnya penulis melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi yaitu SMA Negeri I Pesisir Selatan yang diselesaikan pada tahun 2012. Kemudian pada tahun 2012 melanjutkan ke-tingkat perguruan tinggi yaitu di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA).

Pada tahun 2013 penulis mengikuti Organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PGRA sebagai anggota. Penulis juga sejak tahun 2014 masuk sebagai anggota Ikatan Mahasiswa Pesisir Barat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Peranan Media Gambar dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat”. Sholawat beserta salam diperuntukkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agama-Nya. Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (SI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya akan kemampuan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, saran serta motivasi semua pihak, baik langsung maupun tidak langsung dalam membantu proses penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri, M. Ag selaku Rektor IAIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M. Pd, selaku ketua dan Ibu Romlah M. Pd. I selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal IAIN Raden Intan Lampung.

4. Bapak Prof. Dr. H. Syaripudin Basyar, M. Ag selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Zulhannan, MA selaku pembimbing II yang dengan kesabaran dan ketelatenannnya menyisihkan waktu untuk membimbing dan memberi masukan pada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Segenap dosen jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, terimakasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis selama menuntut ilmu di kampus IAIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Murtiyati, selaku kepala Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Seluruh dewan guru dan staf di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat
8. Sahabat-sahabatku, Amelia Septariana, Desma Juliani, Pendayani, Novri Windu Wulan, Tati Komariah, dan khususnya teman-teman PGRA C, terimakasih atas kebersamaan dukungan, semangat dan motivasi serta bantuan baik materi maupun moril terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya para pembaca, atas bantuan dan partisipasinya yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang setimpal. Aamiin yaa Robbal ‘alamiin.

Bandar Lampung, Agustus 2016
Penulis

Yuli Astuti
1211070076

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	2
C. Latar Belakang Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Hipotesis Tindakan	12
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Media Gambar	14
1. Pengertian Media Gambar	15
2. Manfaat Media Gambar	17
3. Fungsi Media Gambar	18
4. Penggunaan Media Gambar.....	20
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar	22

6. Pemilihan Media Gambar	23
B. Konsep Kreativitas	24
1. Pengertian Kreativitas	24
2. Ciri-ciri Kreativitas	25
3. Potensi Kreativitas	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	29
B. Desain Penelitian	30
C. Subyek dan Obyek Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	35

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Profil Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat.....	38
1. Sejarah Berdirinya Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat	38
2. Visi, Misi, dan Tujuan Tk Dama Wanita Biha Pesisir Barat	38
3. Keadaan Guru dan Pengurus Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat	39
4. Keadaan Sarana dan Prasarana Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat	40
5. Jumlah Murid Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat	40
B. Materi atau Tema proses pembelajaran di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat	41
C. Hasil Penelitian Pengembangan Kreativitas di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat	42
D. Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas	60

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
C. Penutup.....	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Kreativitas Anak	8
Tabel 2	Hasil Observasi Awal Pencapaian Indikator Perkembangan Kreativitas di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat	10
Tabel 3	Tolak Ukur Penilaian	37
Tabel 4	Data Tenaga Pengajar Taman Kanak-Kanak Dama Wanita Biha Pesisir Barat	39
Tabel 5	Data Sarana dan Prasarana Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat	40
Tabel 6	Keadaan Peserta Didik Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat Tahun Ajaran 2015/2016	41
Tabel 7	Hasil Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat	48
Tablel 8	Hasil Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat	49
Tabel 9	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I Pengembangan Kreativitas Peserta Didik	57
Tabel 10	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II Pengembangan Kreativitas Peserta Didik	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Spiral Tindakan oleh Kemmis & Mc. Taggart	30
--	----

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Profil Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat

1. Sejarah Berdirinya Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat

TK Darma Wanita Biha Pesisir Barat berdiri pada tahun 2000 dan beralamatkan di Komplek Perumahan Guru Pekon Biha Pesisir Barat. Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat berdiri di tanah seluas 600 m², dengan luas bangunan 96 m², Taman Kanak-kanak Darma Wanita didirikan oleh Yayasan Darma Wanita yang dibina oleh Ibu Aini Sulastri dan dikelola oleh kepala sekolah yang bernama Murtiyati.

2. Visi, Misi Dan Tujuan

a. Visi

Cerdas, Mandiri, Beriman dan Kreatif

b. Misi

1. Meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar
2. Menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang dapat menyenangkan, mencerdaskan, menguatkan dan mengaktifkan anak didik
3. Meningkatkan kerjasama dan partisipasi yang lebih aktif antara pendidik, komite yayasan dan orang tua/masyarakat.

4. Menciptakan lingkungan Tk Dharma Wanita persatuan yang asri, aman dan nyaman.
5. Memasyarakatkan perlunya pendidikan TK sebelum memasuki sekolah dasar.
6. Menciptakan kerukunan dan toleransi antar umat beragama dilingkungan Taman Kanak-kanak.

3. Keadaan Guru dan Pengurus Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat

Keadaan Guru dan Pengurus Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 4
Data Tenaga Pengajar Taman Kanak-kanak Darma Wanita
Biha Pesisir Barat

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1.	Murtiyati	Kepala sekolah	SPG
2.	Isyuni	Bendahara	KPPA
3.	Elda Fauza	Sekretaris	SPG
4.	Deni Anjarsari, S. Pd	Guru Kelas	S1 MATEMATIKA
5.	Ratna sari	Guru Kelas	SMA
6.	Upik Ria Wati S. Pd. I	Guru Kelas	S1 PAI

Sumber: Dokumentasi Taman Kanak-kanak Darma Wanta Biha Pesisir Barat 2015/2016

4. Keadaan Sarana dan Prasarana Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat

Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat memiliki sarana dan prasarana yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar seperti tabel di bawah ini

Tabel 5
Data Sarana dan Prasarana Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Kurang baik
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	✓	
2.	Ruang Guru	1	✓	
3.	Ruang Kelas	3	✓	
4.	Kamar Mandi	1	✓	
5.	Area Bermain	1		✓
6.	Papan Tulis	3	✓	

5. Jumlah murid Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat

Peserta didik Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat pada tahun 2015/2016 berjumlah 47 terdiri dari laki-laki 25 dan perempuan 22 yang dibagi menjadi 3 kelas untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Keadaan Peserta Didik Taman Kanak-kanak DarmaWanita
Biha Pesisir Barat Tahun Ajaran 2015/2016

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Keseluruhan
		Laki-Laki	Perempuan	
1	A	8	7	15
2	B1	8	8	16
3	B2	9	7	16
Jumlah		25	22	47

B. Materi atau Tema Proses Pembelajaran di Taman Kanak-kanak DarmaWanita Biha Pesisir Barat

Agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar lebih bermakna dapat dilakukan melalui pembahasan tema yang diambil mulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak sampai yang lebih jauh, serta melalui pilihan-pilihan tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan. Tema-tema tersebut merupakan pokok bahasa yang perlu dikembangkan lebih lanjut oleh pendidik menjadi program kegiatan pembelajaran yang optimal. Maksud diberikanya tema adalah agar kegiatan yang dibuat oleh pendidik dapat lebih berarti, menarik dan dapat memperkaya pengalaman dan pengetahuan anak.

Persoalan alokasi untuk setiap tema, disesuaikan dengan banyak sedikitnya bahan yang ada di lingkungan. Tema-tema tersebut juga telah di alokasikan untuk masing-masing semester. Dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik di TK DarmaWanita Biha Pesisir Barat diutamakan mengacu pada

kemampuan yang dicapai dan sedapat mungkin dikaitkan dengan tema yang sedang dibicarakan.

C. Hasil Penelitian Pengembangan Kreativitas Anak melalui Media Gambar di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat

Kondisi awal anak sebelum dilakukan penelitian menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung kreativitas anak masih sangat rendah. Upaya yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak seperti menggambar dan mewarnai. Namun belum dapat mengembangkan kreativitas anak secara signifikan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengembangkan kreativitas anak, kemudian dilaksanakannya penelitian di Taman Kanak-kanak Darma Wanita. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas mulai tanggal 1 Agustus 2016 sampai dengan tanggal 1 september 2016. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan dimulai dari kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut merupakan gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

1. Siklus Penelitian 1

1) Rencana Tindakan

Pada tahap ini, peneliti dan guru merumuskan cara mengembangkan kreativitas peserta didik dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Untuk itu peneliti dan guru mendiskusikan hal-hal berikut ini:

- a) Menggali tentang karakteristik peserta didik sebagai informasi awal bagi peneliti. Informasi tersebut meliputi motivasi, minat, kecerdasan, kemampuan peserta didik, serta permasalahan-permasalahan secara umum mengenai yang mempengaruhi perkembangan kreativitas, yang sekiranya menghambat jalannya proses pembelajaran. Oleh karena itu penting sebelumnya peneliti ketahui, sehingga dapat memahami psikologis peserta didik.
- b) Menetapkan tema/pokok materi yang akan dipelajari sekaligus merancang Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- c) Menetapkan media gambar berbentuk apa saja yang akan diperlukan (menyesuaikan kebutuhan)
- d) Membuat lembar observasi yang akan digunakan pada proses pengamatan pembelajaran

Setelah hal-hal diatas dipersiapkan, langkah berikutnya adalah peneliti dengan guru membicarakan teknis cara pembelajaran dengan menggunakan media gambar dikelas nanti. Dalam artian langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang harus dilakukan oleh guru, dengan merujuk pada rancangan yang telah dibuat, sehingga guru dalam mengajar memiliki pedoman, arahan, dan mekanisme yang harus dilakukan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pada saat pelaksanaan tindakan, maka sesuai dengan rencana yang telah peneliti dan guru buat bersama-sama, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media gambar pada tema tanaman. Dalam hal ini proses jalannya pembelajaran mengacu pada rancangan yang telah dibuat. Dimana materi yang dipilih lengkap dengan RKH, dan media gambar yang diperlukan, serta dikemas dan didesain sebaik mungkin.

Selama proses kegiatan pembelajaran ini peneliti terjun langsung dan ikut serta/terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti dan guru saling bekerjasama dan bersama melakukan kegiatan pembelajaran, dari tahap kegiatan awal (melakukan apersepsi dan motivasi), kegiatan inti (penyampaian pokok pembelajaran), dan kegiatan akhir (pemantapan dan evaluasi hasil pembelajaran).

a) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada hari Selasa 2 Agustus 2016. Pada pertemuan ini, peneliti menjadi pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain:

(a) Kegiatan Awal

- 1) Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan mengucapkan basmallah
- 2) Kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
- 3) Guru mengabsen peserta didik untuk melihat kehadiran

- 4) Guru menyiapkan media gambar yang digunakan dan peserta didik menyiapkan alat tulis

(b) Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan tema pembelajaran dengan menunjukkan media gambar yang relevan
- 2) Guru menceritakan konsep transportasi (kereta api) sesuai dengan kebutuhan
- 3) Guru mempraktekkan cara membuat kereta api dengan menunjukkan gambar kereta api yang ada ditangan guru
- 4) Guru menyampaikan tujuan agar anak lebih termotivasi untuk membuat gambar kereta api dan mengikuti intruksi guru
- 5) Guru menanyakan pada peserta didik apakah sudah paham atau belum cara menggambar (kereta api). Kemudian
- 6) Guru mengarahkan anak untuk membuat gambar (kretivitas anak), (sambil guru mengecek perkembangan kreativitas anak).

(c) Kegiatan Akhir

- 1) Evaluasi
- 2) Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran
- 3) Guru menyampaikan salam penutup

b) Pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari senin 8 Agustus 2016. Pada pertemuan ini, peneliti menjadi pengamat sekaligus pengajar dalam kelas. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan mengucapkan basmallah
- 2) Kemudian dilanjut dengan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
- 3) Guru mengabsen peserta didik untuk melihat kehadiran
- 4) Guru menyiapkan media gambar yang digunakan dan peserta didik menyiapkan alat tulis

(b) Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan tema pembelajaran dengan menunjukkan media gambar yang relevan
- 2) Guru menceritakan konsep tanaman (buah jeruk) sesuai dengan kebutuhan
- 3) Guru mempraktekkan cara membuat mozaik (buah jeruk) dengan menunjukkan gambar buah jeruk yang ada ditangan guru
- 4) Guru menyampaikan tujuan agar anak lebih termotivasi untuk membuat mozaik dan mengikuti intruksi guru
- 5) Guru menanyakan pada peserta didik apakah sudah paham atau belum cara membuat mozaik (buah jeruk). Kemudian

- 6) Guru mengarahkan anak untuk membuat mozaik(buah jeruk) ,(sambil guru mengecek perkembangan kreativitas anak).

(c) Kegiatan Akhir

- 1) Evaluasi
- 2) Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran
- 3) Guru menyampaikan salam penutup

3) Observasi dan Hasil Tindakan

Pada siklus 1, terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada setiap pertemuan atau kegiatan berlangsung, peneliti bersama guru senantiasa melakukan pengamatan secara intensif mengenai aktifitas belajar peserta didik, apakah terjadi perubahan yang positif atau tidak terhadap perkembangan kreativitas anak. Hal ini bertujuan sebagai sumber informasi/data utama melakukan refleksi.

Untuk lebih meyakinkan, setiap akhir pertemuan peneliti mengadakan evaluasi dengan menilai melalui lembar observasi untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas peserta didik yang telah dilaksanakan. Berikut ini tingkat perkembangan kreativitas peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua di siklus 1 ini.

Tabel 7
Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 1 Pengembangan Kreativitas
Peserta Didik Kelas B2 Di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat

No	Nama	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Aditya Nasywa	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB
2.	Aldrich Bahtiar	BB	BB	BB	BB	BB
3.	Aurel Deswita	BB	BB	BB	BB	BB
4.	Azzura Kartika	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB
5.	Bayu Oktabara	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
6.	Bintang Terang	BB	BB	BB	BB	BB
7.	Byma Putra	BB	BB	BB	BB	BB
8.	Caysha Alliyah	BSH	BSH	MB	MB	BSH
9.	Daffa Ahmad	BB	BB	BB	BB	BB
10.	Darreel Handy	BB	BB	BB	BB	BB
11.	Fawaz Alif	BB	BB	BB	BB	BB
12.	Hammam Yusuf	BB	BB	BB	BB	BB
13.	Kayla Ramadhani	MB	BB	BB	BB	MB
14.	Nichie Irawan	BB	BB	BB	BB	BB
15.	Raditya Tirta	MB	BSH	MB	BB	MB
16.	Sigit Bramantyo	BB	BB	BB	BB	BB

Keterangan :

1. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek.
2. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
3. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain berpura-pura
4. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya

Berdasarkan table tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik, pada pertemuan pertama terdapat Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 anak atau setara (18.75%) Berkembang sesuai harapan (BSH) 1 orang (6.25%), Mulai

berkembang (MB) 2 Orang (12.5%), dan Belum Berkembang (BB) Sebanyak 10 orang (62.5%).

Tabel 8
Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 2 Pengembangan Kreativitas
Peserta Didik Kelas B2 Di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat

No	Nama	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Aditya Nasywa	BSH	MB	BSH	MB	BSH
2.	Aldrich Bahtiar	BB	BB	BB	BB	BB
3.	Aurel Deswita	MB	MB	BSH	BSH	BSH
4.	Azzura Kartika	BB	BB	BB	BB	BB
5.	Bayu Oktabara	BB	BB	BB	BB	BB
6.	Bintang Terang	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB
7.	Byma Putra	BB	BB	BB	BB	BB
8.	Caysha Alliyah	BB	BB	BB	BSB	MB
9.	Daffa Ahmad	BB	BB	BB	BB	BB
10.	Darreel Handy	BB	BB	BB	BB	BB
11.	Fawaz Alif	BSB	MB	BSH	MB	BSH
12.	Hammam Yusuf	BSB	BSB	BSH	MB	BSB
13.	Kayla Ramadhani	BB	BB	BB	BB	BB
14.	Nichie Irawan	BB	BB	BB	BB	BB
15.	Raditya Tirta	BB	BSH	BB	BB	MB
16.	Sigit Bramantyo	BSH	MB	BSB	BSB	BSB

Kemudian, pada pertemuan kedua terdapat yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang (18.75%), Berkembang sesuai harapan (BSH) 3 orang (18.75%), Mulai Berkembang (MB) 2 Orang (12.5%), dan Belum berkembang (BB) sebanyak 8 anak (50%).

Dengan demikian, dapat disimpulkan secara umum kreativitas pada pertemuan kedua meningkat dari pada pertemuan pertama. Ini artinya pada siklus I

terjadi peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media gambar.

4) Analisis dan Refleksi Tindakan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan, ternyata dapat dijelaskan bahwa peranan media gambar dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan semangat dan antusiasnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Selain dari pada itu adalah peserta didik dengan semangat mengerjakan pertanyaan dan berusaha memberikan jawaban-penjelasan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan guru. Namun demikian, berdasarkan hasil analisis peneliti pada observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan media gambar dalam pembelajaran, sehingga kenaikan kreativitas peserta didik masih belum optimal atau hingga mencapai 100%. Kekurangan ini meliputi:

- a. Kurangnya kemampuan guru dalam mengulas penjelasan materi pembelajaran dengan menerapkan media gambar, sehingga tampak terkesan penjelasan guru seperti kurang menyatu dengan media yang ditampilkan.
- b. Eksplorasi informasi dari media gambar oleh guru masih kurang maksimal, misalnya penyajiannya, misalnya penyajiannya dengan cara yang unik, lucu, dan menggugah rasa ingin tahu anak. Akibatnya, peserta

didik terlihat bosan dan tidak tertarik mengamati media gambar, padahal gambar telah dibuat dengan cukup menarik dan informatif.

- c. Sebagian peserta didik masih belum terbiasa menjelaskan tema tentang tanaman.
- d. Peserta didik masih menggantungkan pada peserta didik yang lain, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh peserta didik yang aktif saja.
- e. Pada saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri dan berbicara dengan teman sebangkunya.

5) Revisi Perencanaan

Mengacu pada permasalahan atau kendala yang dihadapi dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran diatas, dapat dirumuskan beberapa revisi (perbaikan) yang dapat dijadikan pedoman atau masukan ketika membuat rencana tindakan pada siklus II. Diantara revisi tersebut adalah:

- 1. Guru sebaiknya mempertinggi penguasaannya terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan media gambar, sehingga ketika guru menampilkan media gambar, maka dengan mudah singkat, dan jelas guru dapat menjelaskan materi yang terkandung dalam media gambar tersebut.
- 2. Memperkaya tampilan gambar dari segi sketsa, warna, ukuran dan tingkat kemenarikan (lucu, aneh, dan mendorong rasa ingin tahu)
- 3. Lebih memberikan motivasi pada peserta didik agar mereka lebih berminat dan bergairah aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Siklus Penelitian II

Siklus penelitian II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama 15 Agustus 2016 dan pertemuan kedua pada tanggal 22 Agustus 2016. Untuk mengantisipasi kekurangan pada siklus I, maka peneliti beserta guru benar-benar mempersiapkan pelaksanaan siklus II.

a) Rencana Tindakan

Sebagaimana rencana tindakan pada siklus I maka hal-hal yang dilakukan pada siklus II, meliputi:

- 1) Menetapkan tema bahasan yang akan dipelajari. Sekaligus meancang Rencana Kegiatan Harian (RKH)-nya. Jelasnya dapat dilihat pada lampiran.
- 2) Merumuskan metode pembelajaran apa yang akan dipakai. Dengan metode tersebut diusahakan peserta didik dapat lebih aktif berbicara dan membantu cara berpikir peserta didik dalam berdiskusi.
- 3) Menetapkan media gambar yang diperlukan. Media gambar yang disajikan diupayakan lebih baik dari media gambar sebelumnya.
- 4) Membuat lembar observasi yang akan digunakan pada proses pengamatan pembelajaran. Lembar observasi tersebut berisi tentang informasi tentang tingkat perkembangan kreativitas peserta didik pada setiap pertemuan, baik pertemuan pertama maupun untuk pertemuan kedua. Format lembar observasi dapat dilihat pada lampiran.

Setelah hal-hal diatas dipersiapkan, langkah berikutnya adalah peneliti dengan guru membicarakan teknis pelaksanaan proses pembelajaran dengan meggunakan media gambar dikelas nanti.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pada saat pelaksanaan tindakan, maka sesuai dengan rencana yang telah peneliti dan guru buat bersama-sama. Dalam hal ini proses jalannya pembelajaran mengacu pada rancangan yang telah dibuat lengkap dengan RKH dan media gambar yang diperlukan.

Selama proses kegiatan pembelajara ini, peneliti terjun langsung dan ikut serta/terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti dan guru saling bekerjasama dan bersama-sama melakukan kegiatan pembelajaran dari tahap kegiatan awal (melakukan apersepsi), kegiatan inti (penyampaian pokok pelajaran), dan kegiatan akhir (pemantapan dan evaluasi hasil pembelajaran).

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama ini berlangsung pada hari Senin 15 Agustus 2016. Pada pertemuan ini peneliti menjadi pengamat sekaligus pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan, antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan mengucapkan basmallah

- 2) Kemudian dilanjut dengan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.
- 3) Guru mengabsen para peserta didik untuk melihat tingkat kehadirannya
- 4) Guru menyiapkan media gambar yang digunakan dan peserta didik menyiapkan alat tulis

(b) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan tema pembelajaran dengan menunjukkan media gambar yang relevan.
- 2) Guru menceritakan konsep binatang (dinosaurs) sesuai dengan kebutuhan
- 3) Guru menceritakan cara membuat dinosaurs dari piring sterpom atau kue sambil menunjukkan gambar yang ada di tangan guru
- 4) Guru menyampaikan tujuan agar anak lebih termotivasi untuk membuat dinosaurs dari piring kue dan mengikuti intruksi guru
- 5) Guru menanyakan pada peserta didik apakah sudah paham atau belum terhadap cara membuatnya, kemudian
- 6) Guru memberikan tugas pada anak sesuai dengan tema yaitu binatang (Dinosaurs) (sambil guru mengecek perkembangan kreativitas anak tersebut)

(c) Kegiatan akhir

- 1) Evaluasi
- 2) Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran
- 3) Guru menyampaikan salam penutup

2) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Senin 22 Agustus 2016. Pada pertemuan ini, peneliti menjadi pengamat sekaligus pengajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan mengucapkan basmallah
- 2) Kemudian dilanjut dengan berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
- 3) Guru mengabsen peserta didik untuk melihat tingkat kehadiran
- 4) Guru menyiapkan media gambar yang akan digunakan dan peserta didik menyiapkan alat tulis

(b) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan tema pembelajaran dengan menunjukkan media gambar yang relevan.

- 2) Guru menceritakan konsep binatang (tema) sesuai dengan kebutuhan
- 3) Guru meperagakan cara membuat ikan kipas sambil menunjukkan gambar yang ada ditangan guru
- 4) Guru menyampaikan tujuan agar anak lebih termotivasi untuk membuat ikan kipas dan mengikuti instuksi guru
- 5) Guru menanyakan pada peserta didik apakah sudah paham atau belum terhadap cara membuat ikan kipas, kemudian
- 6) Guru memberikan tugas pada anak sesuai dengan tema yaitu membuat ikan kipas (sambil guru mengecek perkembangan kreativitas anak)

(c) Kegiatan akhir

- 1) Evaluasi
- 2) Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran
- 3) Guru menyampaikan salam penutup

c) Observasi Dan Hasil Tindakan

Pada siklus II, terdiri dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada setiap pertemuan atau kegiatan berlangsung, peneliti bersama guru senantiasa melakukan pengamatan secara intensif mengenai aktivitas belajar peserta didik, apakah terjadi perubahan yang positif atau tidak. Hal ini bertujuan sebagai sumber informasi/data utama melakukan refleksi.

Selanjutnya, setiap akhir pertemuan peneliti selalu mengadakan evaluasi, tujuannya untuk mengetahui tingkat perkembangan peningkatan kreativitas peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Evaluasi tingkat kreativitas pada siklus II ini sebagai perbaikan pertemuan sebelumnya (pada siklus I). sebagaimana ketetapan kategori tingkat perkembangan kreativitas peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua di siklus II ini.

Tabel 9
Tabel Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1 Pengembangan Kreativitas
Peserta Didik Kelas B2 Di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat

No	Nama	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Aditya Nasywa	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
2.	Aldrich Bahtiar	MB	MB	MB	BSH	BSH
3.	Aurel Deswita	MB	BSB	BSH	BSB	BSB
4.	Azzura Kartika	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
5.	Bayu Oktabara	BB	MB	MB	BSH	MB
6.	Bintang Terang	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
7.	Byma Putra	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
8.	Caysha Alliyah	BB	BSB	BSH	BSB	BSH
9.	Daffa Ahmad	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
10.	Darreel Handy	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
11.	Fawaz Alif	BSB	MB	BSB	BSH	BSB
12.	Hammam Yusuf	MB	BSH	MB	BSB	BSH
13.	Kayla Ramadhani	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB
14.	Nichie Irawan	MB	BSB	BSB	BSH	BSB
15.	Raditya Tirta	BB	BB	MB	BSB	MB
16.	Sigit Bramantyo	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB

Keterangan :

1. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek.
2. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.

3. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain berpura-pura.
4. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas peserta didik, pada pertemuan pertama anak berkembang sangat baik (BSB) terapat 11 orang (68.75%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang (18.75%), Mulai Berkembang sebanyak 2 orang (12.5%) dan belum berkembang (BB) sebanyak (0%).

Tabel 10
Tabel Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II Pengembangan Kreativitas
Peserta Didik Kelas B2 Di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat

No	Nama	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Aditya Nasywa	BSH	MB	BSB	BSB	BSB
2.	Aldrich Bahtiar	MB	BSB	BSB	BSH	BSB
3.	Aurel Deswita	BSH	BSB	MB	BSB	BSB
4.	Azzura Kartika	MB	BB	BSH	BSB	BSH
5.	Bayu Oktabara	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB
6.	Bintang Terang	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
7.	Byma Putra	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
8.	Caysha Alliyah	BB	MB	BSB	BSH	BSH
9.	Daffa Ahmad	BSB	MB	BSH	BSB	BSB
10.	Darreel Handy	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
11.	Fawaz Alif	BSH	MB	BSB	BSB	BSB
12.	Hammam Yusuf	BB	BSH	MB	MB	MB
13.	Kayla Ramadhani	BSB	BSB	BSH	MB	BSB
14.	Nichie Irawan	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
15.	Raditya Tirta	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
16.	Sigit Bramantyo	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Kemudian pada pertemuan kedua dicapai hasil yang sangat baik dan memuaskan dimana anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang (81,25%), berkembang sesuai harapan (BSH) 2 orang (12,5%),mulai berkembang (MB) sebanyak 1 orang (6.25%),dan belum berkembang (BB) sebanyak(0%).

d) Analisis dan Refleksi Tindakan

Berdasarkan data analisis yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan, maka dapat dijelaskan bahwa peranan media gambar dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa peranan media gambar mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga mengembangkan pula terhadap pemahaman peserta didik dalam materi yang dipelajari.

Hasil analisis peneliti pada observasi yang telah dilaksanakan pada siklus II adalah:

- 1) Peserta didik mulai aktif dari pertemuan sebelumnya.
- 2) Peneliti melengkapi gambar-gambar sebagai media pembelajaran.
- 3) Peserta didik semakin kritis terhadap hal-hal yang baru mereka ketahui
- 4) Kreativitas yang mereka peroleh pada siklus II meningkat dari pada hasil belajar pada siklus I

Adapun penyebab keberhasilan penerapan media gambar dalam mengembangkan kreativitas peserta didik adalah:

- 1) Peneliti dan guru merencanakan dan mempersiapkan terlebih dahulu hal-hal yang sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, seperti materi, RKH, dan bahan evaluasi

- 2) Mendiskusikan dengan seksama dan teliti dalam memilih strategi pembelajaran yang cocok digunakan pada peserta didik pada tingkat TK, yaitu dengan cara bermain namun unsure pendidikannya juga harus terpengaruhi. Karena pada umumnya peserta didik usia kanak-kanak merupakan usia yang masih senang dengan bermain.
- 3) Mempersiapkan media yang semenarik mungkin, baik dari tampilan, warna, maupun ukuran.

D. Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Fokus dalam penelitian ini adalah mengetahui apakah peranan media gambar dapat mengembangkan kreativitas peserta didik pada di Kelas B Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Biha Pesisir Barat.

1. Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Media Gambar di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Biha Pesisir Barat

Dari hasil pengamatan pendauluan diketahui bahwa pola pembelajaran yang digunakan guru adalah pola pembelajaran konvensional dan tanpa menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini hanya menggunakan spidol dan papan tulis. Akhirnya peserta didik kurang berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung pasif, kurang bisa berkonsentrasi, takut dalam bertanya apalagi mengungkapkan pendapat.

Selain itu, peserta didik kurang bersemangat, kurang antusias kurang disiplin dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan cenderung menerima materi

yang disampaikan tanpa mempertanyakan kembali, sehingga mengakibatkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik tidak tercapai.

Pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar akan menimbulkan rasa terpaksa, bosan dan malas. Pada akhirnya dapat menjadikan peserta didik pengembangan kreativitas yang rendah dalam mengikuti pelajaran dan mengakibatkan hasil belajar mereka tidak memenuhi standar yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu untuk mengembangkan tingkat kreativitas anak menurut kepala Tk Dharma Wanita Biha Pesisir Barat dengan cara:

1. Memupuk rasa percaya diri. Rasa percaya diri adalah hal pertama yang harus dimiliki supaya anak dapat berpikir dan kreatif.
2. Biarkan anak melakukan eksplorasi. Biarkan mereka terus melakukan eksplorasi terhadap dunia yang ada disekitarnya. Penuhi rasa ingin tahunya bila ia bertanya kepada ayah atau ibu, atau biasakan mereka mencari tahu sendiri terlebih dahulu, misalkan melalui pengamatan.
3. Biarkan anak berimajinasi. Imajinasi dapat dilatih juga dengan cara memberikan kegiatan menggambar, mengarang cerita atau bermain.

Mengembangkan kreativitas peserta didik selain memberikan kebebasan berkarya pada anak juga dibutuhkan media yang dapat menjadikan peserta didik lebih berperan aktif tanpa rasa takut dan mampu berkreaitivitas dan mengantarkan peserta didik pada kompetensi yang dicapai serta menjadikan tetap menarik.

Terkait penilaian ketajaman kreativitas peserta didik, dalam penelitian ini terdapat 4 penilain yang dilakukan pada setiap pertemuan yaitu pada siklus I, meliputi pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Begitu pada siklus II, meliputi pertemuan peramadan pertemuan kedua.

2. Temuan Penelitian dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Gambar di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Biha Pesisir Barat

a. Siklus I

Pada siklus I penemuan penelitian adalah:

- a) Pada awal pertemuan, diadakan observasi dengan tujuan sebagai pembanding pembelajaran yang menggunakan media dan tidak menggunakan media
- b) Pada peremuan I, siklus I mulai diterapkan media gambar dan peserta didik senang ketika disajikan media pembelajaran
- c) Peneliti menyajikan strategi pembelajaran yang mendukung penggunaan media gambar
- d) Untuk lebih mengembangkan kreativitas, gambar -gambar (media gambar) materi pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan bervariasi pada tiap pertemuannya.

b. Siklus II

Pada siklus II hasil temuan penelitian adalah:

- a) Peserta didik sudah mulai mandiri dan aktif dalam mengikuti berbagai kegiatan terutama dalam mengembangkan kemampuan mereka masing-masing
- b) Peserta didik mulai kritis dengan hal-hal yang dianggap baru diketahui
- c) Evaluasi kreativitas peserta didik pada pertemuan 1 semakin meningkat, dan bahkan pada pertemuan II kreativitas peserta didik adalah mencapai 81,25%

Berdasarkan analisis data dan temuan pada saat penelitian maka tulisan ini dapat penulis simpulkan bahwa media gambar dapat mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Biha Pesisir Barat. Konstruktif dari pembaca sangat dinantikan. Atas sumbangsih pemikra para pembaca, penulis haturkan terimakasih sedalam-dalamnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan analisis data yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa peranan media gambar dapat mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Biha Pesisir Barat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kreativitas anak setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II. Keberhasilan ini dilihat pada pertemuan II kreativitas peserta didik adalah mencapai 81.25%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media gambar diharapkan mampu merubah pola belajar anak disemua kegiatan dan tema yang diberikan guru.
2. Bagi guru TK Dharma Wanita Biha Pesisir Barat, diharapkan setiap belajar mengajar menyediakan media gambar atau sejenis yang dapat mendorong minat belajar pada anak

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahiroobil'alamin kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat-NYA, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian, peneliti menyadari

skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca bagi umumnya. Atas segala kekhilafan peneliti mohon maaf kepada Allah SWT mohon ampun.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menafsirkan judul dalam penelitian ini, berikut ini dijelaskan batas-batas dan pengertian istilah dalam judul penelitian ini, yaitu:

1. Media gambar

Media berbasis gambar memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.¹

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti memiliki pandangan bahwa media gambar adalah suatu gambar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Media gambar dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan informasi yang terkandung masalah, sehingga masalah tersebut dapat terlihat dengan jelas.

2. Kreativitas

Menurut Drevdahl adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan saja perangkuman. Ia mungkin

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2011), h. 91

mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokkan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat procedural atau metodologis.²

Melalui pendapat di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.

3. Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat Kelas B2

B. Alasan Memilih Judul

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar merupakan pilihan yang tepat karena melalui media gambar siswa akan semakin jelas dalam memahami materi yang diajarkan guru.
2. Perlunya pemanfaatan seperti penggunaan media gambar, sebagai usaha dalam mengembangkan kreativitas anak, karena media gambar sangat baik untuk anak pra-sekolah sebagai pendidikan pemula, gambar yang ditampilkan dapat membuat mereka suka, senang, gembira, dan lucu, sehingga dapat menarik perhatian dan minat mereka dalam belajar.

² Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak (Jilid 2)*, (Jakarta, Erlangga) h. 4

3. Tanggung jawab sekolah dalam menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif, dan guru-guru dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang tepat dan sesuai materi yang diajarkan.

C. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.³

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir (kreativitas), emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.⁴

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting dilakukan. Sebab, pendidikan bagi anak usia dini merupakan dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu ditandai dengan karakter, budi pekerti luhur, pandai dan trampil.

Dalam al-quran dijelaskan anak adalah hiasan hidup bagi manusia. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut:

³ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta, Pustakan Belajar, 2005), h. 88

⁴ Loc cit, h. 88

﴿١٦﴾ الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya : Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.

Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan termasuk didalamnya kreativitas belajar.

Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai cermin dari tatanan masyarakat, tetapi ada pandangan yang mengatakan bahwa setiap perilaku masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan ataupun sebagai kegagalan dalam pendidikan. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran guru mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif dan merangsang keinginan anak untuk terus belajar tanpa memikirkan hal-hal yang tidak bermakna.

Taman kanak-kanak berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan dan menitik beratkan pada upaya menumbuh kembangkan kemampuan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa dan kreativitas pada peserta didik. Taman kanak kanak adalah lembaga pendidikan pertama yang dimasuki oleh seorang anak karena taman kanak-

kanak tersebut merupakan dasar untuk melangkah lebih lanjut pada pendidikan seterusnya.

Melalui penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa Taman Kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan memiliki keunikan dalam pelaksanaan pembelajarannya, dimana siswa dapat mengembangkan pengalaman belajarnya dari lingkungan pendidikan sehingga anak akan dapat mengembangkan seluruh potensi pada dirinya. Berbagai aspek dikembangkan di Taman Kanak-kanak seperti kognitif, fisik motorik, nilai agama, moral sosial emosional, bahasa juga kreativitas. Taman kanak-kanak harus dapat berusaha mengembangkan seluruh potensi anak termasuk pengembangan kreativitas.

Desain pembelajaran seperti menggunakan media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di taman kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis.⁵ Mulai dari yang paling sederhana hingga media yang canggih.

Kenyataan dilapangan menunjukkan adanya permasalahan pada anak kelompok B2 yang ada di TK Darma Wanita Biha Pesisir Barat. Guru-guru banyak yang mengeluh karena anak-anak yang ada dikelompok B2 kreativitasnya masih rendah. Dari 16 anak tercatat sebanyak 11 anak yang kreativitasnya masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh anak belum mampu mencoba hal-hal yang baru dan

⁵ Azhar Arsyad, *Op Cit*, h. 3

sulit, anak tidak memiliki selera humor dalam keseharian, anak tidak memiliki keinginan berbicara secara terbuka dan bebas, anak belum mampu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri. Berdasarkan pengamatan peneliti permasalahan itu disebabkan karena beberapa hal antara lain kurang menariknya media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, seperti sebagian media tidak ada gambarnya hanya berupa tulisan, media ada gambarnya tetapi warnanya kurang mencolok dengan aneka warna, akibatnya anak menjadi tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kurang maksimalnya guru dalam menggunakan alat peraga/media pembelajaran, menyebabkan anak sering merasa bosan apabila melaksanakan tugas, anak sering lupa dengan apa yang sudah diajarkan karena hanya ingatan sesaat.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan informasi kepada penerima atau peserta didik. Contohnya jika pendidik akan menyampaikan pembelajaran dengan tema makanan dan minuman, maka pendidik menyiapkan beberapa kertas yang bergambar buah-buahan, sayur-

sayuran dan minuman. Kemudian pendidik memperlihatkan dengan cara memegang gambar tersebut diatas bahu dan menghadap kepada peserta didik.

Media gambar adalah media visual dasar atau media pandang berbentuk 2 dimensi yang dapat mengungkapkan fakta atau informasi. Dengan demikian media gambar merupakan sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar, sarana itu mencapai proses pembelajaran siswa dan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan relatif mudah.

Sementara itu menurut Amir Hamzah Suleiman media gambar adalah “media yang dapat membuat orang menangkap ide atau informasi yang terkandung dalamnya dengan jelas, lebih jelas dari pada yang diungkapkan dengan kata-kata⁶. Lebih jelas dalam buku Arief Sadirman DKK, mengutip pepatah cina tentang media gambar, bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu bahasa⁷.

Dalam sumber lain dijelaskan bahwa media gambar merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film strip (film rangkai), foto, gambar atau lukisan. Namun ada pula jenis media gambar yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu atau kartun⁸.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti memiliki pandangan bahwa media gambar dapat mengundang berbagai unsur: a) Memberikan semangat(kreativitas),

⁶ Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio Visual, untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, (Bandug, 1979), h. 27

⁷ Arief S Sadirman DKK, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta, Raja Grafindo, 2011), h. 29

⁸ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung, Refika Aditama, 2010), h. 67-68

rasa ingin tahu b) Mudah memahami suatu objek, c) Dapat memperjelas pokok permasalahan, mengembangkan kreativitas anak di taman kanak-kanak.

Kreativitas menurut Santrock mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.”⁹ Selanjutnya Mayesti menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.¹⁰

Sementara itu Gallagher dalam Munandar menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya.¹¹

Berikut ini adalah tingkat pencapaian kreativitas

Tabel 1
Indikator Kreativitas Pada Anak Usia Dini

No	Bidang Pengembangan Kreativitas	Indikator
1.	Kreasi terhadap objek, kegiatan dimana anak melakukan kreasi terhadap suatu objek, seperti menggabungkan potongan-potongan benda, sehingga menjadi suatu bentuk	Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek.
2.	Cerita Bersambung, kegiatan dimana guru memulai awal sebuah cerita, dan anak menambahkan cerita selanjutnya bagian perbagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar	Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan

⁹ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, (Jakarta, Indels, 2010), h.

¹⁰ Loc cit, h. 38

¹¹ Loc cit, h. 38

3.	Permainan drama kreatif, permainan dimana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku orang, hewan ataupun tanaman	Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain berpura-pura
4.	Pertanyaan kreatif, yang berhubungan dengan pertanyaan terbuka, menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra	Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya ¹²

Sumber : *Bermain Kreatif*, Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kreativitas memiliki beberapa indikator sebagai pedoman bagi peneliti maupun guru, sehingga indikator kreativitas ini dapat dikembangkan dengan menggunakan media gambar dalam mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa potensi kreativitas yang dimilikinya ditandai dengan memiliki pola pikir yang luas dan melahirkan hal-hal yang baru yang bernilai dan bermanfaat, karena salah satu proses pembentukan kreativitas mereka adalah diperoleh dengan cara memiliki pola pikir yang luas, oleh sebab itu guru dituntut untuk bisa memberikan contoh atau ide yang nyata akan hal-hal yang akan diberikan pada anak.

Kepribadian anak yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya adalah “sebagai berikut: 1) Antusias, 2) Banyak Akal 3) Berpikiran terbuka, 4) Bersikap Spontan 5) Cakap, 6) Dinamis, 7) Giat dan rajin, 8) Idealis, 9) Ingin tahu, 10) Kritis, dan lain sebagainya.”¹³

¹² *Ibid*, Yuliani Nurani sujiono dan Bambang sujiono, h. 40-42.

¹³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), h. 16-17

Dalam mengembangkan potensi anak juga dapat dilakukan melalui pendekatan yang dapat menstimulasi kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis. Pengalaman menyelesaikan berbagai masalah, dapat diartikan berkembangnya wawasan anak yang berimplikasi pada kreativitas.

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan, yakni di kelas B2 di TK Darma Wanita Biha Pesisir Barat, dalam proses pembelajaran belum menunjukkan perubahan dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini dapat dilihat bahwa proses pembelajaran monoton, menggunakan media seadanya tanpa mendesain dan minimnya alat-alat peraga sebagai penunjang pembelajaran, sehingga kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Untuk lebih jelasnya kreativitas anak tersebut dapat penulis muat dalam tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Observasi Awal Pencapaian Indikator Perkembangan Kreativitas
Anak Didik di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat

No	Nama	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Aditya Nasywa	BB	BB	BB	BB	BB
2.	Aldrich Bahtiar	BB	BB	BB	BB	BB
3.	Aurel Deswita	BB	BB	BB	BB	BB
4.	Azzura Kartika	BB	BB	BB	BB	BB
5.	Bayu Oktabara	BB	BB	BB	BB	BB
6.	Bintang Terang	MB	BSH	BB	MB	MB
7.	Byma Putra	BB	BB	BB	BB	BB
8.	Caysha Alliyah	BB	BB	BB	BB	BB
9.	Daffa Ahmad	BSB	BB	BB	BB	MB
10.	Darreel Handy	BB	BB	BB	BB	BB
11.	Fawaz Alif	BB	BB	BB	BB	BB
12.	Hammam Yusuf	BB	BB	BB	BB	BB

13.	Kayla Ramadhani	BSB	BSH	BSB	BB	BSH
14.	Nichie Irawan	BSB	BSH	BB	MB	BSH
15.	Raditya Tirta	BB	BB	BB	BB	BB
16.	Sigit Bramantyo	MB	BB	BSH	BSH	BSH

Keterangan: BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 16 jumlah dari satu kelas tersebut ada beberapa peserta didik yang bisa menunjukkan sikap keaktifan mereka, hal itu juga masih termasuk kategori cukup. Mengingat pentingnya media atau alat peraga bagi pembelajaran di Taman Kanak-kanak, guru dituntut kreativitasnya agar dapat membuat atau menciptakan sendiri media atau alat peraga yang diperlukan. Media pembelajaran berupa alat peraga sangat bermacam-macam antara lain: gambar, kartu, balok angka atau huruf, buku cerita, radio, televisi dan sebagainya. Tetapi di TK Darma Wanita Biha Pesisir Barat, menggunakan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal. Untuk itulah peneliti ingin mencoba memberikan solusi dengan memberikan alternatif pembelajaran yaitu penggunaan media gambar untuk mengembangkan kreativitas anak. Adapun alasan digunakan media gambar adalah untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Darma Wanita Biha Pesisir Barat. Berdasarkan permasalahan yang ada dikelas tersebut peneliti mencoba mencari pemecahannya dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Peranan Media Gambar dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Tk Darma Wanita Biha Pesisir Barat.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Media Gambar dapat Mengembangkan Kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat?”

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut Penerapan Media Gambar dapat Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah diharapkan dapat mengetahui peranan media gambar dalam mengembangkan kreativitas anak, serta untuk memberikan kontribusi yang dapat merubah pola pembelajaran yang menjadi lebih baik dan modern, sehingga tidak memberikan kebosanan bagi anak untuk mendengarkan penjelasan guru dalam menyampaikan materi ajar di Taman Kanak-kanak Darma Wanita Biha Pesisir Barat.

Sedangkan kegunaan penelitian ini adalah:

1. Bagi anak didik. Mendorong semangat belajar anak didik dalam berkreaitivitas
2. Bagi guru. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi sekolah. Sekolah akan mampu mengembangkan media-media pembelajaran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Media Gambar

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.¹ Schramm, mengatakan media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional.² Y.Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya.³

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar untuk memudahkan suatu pembelajaran.

¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta, Kaukaba, 2011), h. 3

² Ibid, h. 4

³ Ibid, h. 4

1. Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, stip dan opaque proyektor. Sedangkan menurut dasiman media gambar adalah media yang paling umum dipakai , yang merupakan bahasa umum yang dapat di mengerti dimana saja.

Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relatif terhadap lingkungan. Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dibandingkan dengan tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disesuaikan dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar, sehingga tidak tergantung pada gambar dalam buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi lebih senang belajar.⁴

Termasuk media gambar, penulis maksudkan dalam pembahasan skripsi ini yakni *flat opaque picture* atau gambar tidak tembus pandang misal gambar fotografi, gambar dan lukisan cetak, karena gambar tidak tembus pandang ini mudah pengadaannya serta biasanya relative murah. Jadi media gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan ke peserta didik. Pesan yang akan disampaikan di tuangkan kedalam komunikasi visual, disamping itu

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Rajawali Pers, 2008), h. 91

media gambar juga berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Menurut Oemar Hamalik berpendapat bahwa “Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk 2 dimensi sebagai bentuk curahan perasaan atau pikiran “gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.”⁵

Media grafis visual sebagaimana halnya dengan media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan, pesan yang akan disampaikan simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu diperhatikan benar artinya agar proses penyampain pesan dapat berhasil dan efisien.

Media berbasis gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar baik disekolah formal dan non formal. Karna media berbasis gambar atau gambar menurut Azhar Arsyad adalah suatu media yang dapat memperlancar dalam pemahaman dan memperkuat ingatan⁶. Sementara itu menurut Rudi Susilana dan Cepi Riana bahwa media gambar diam adalah media gambar yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, lebih spesifik media ini adalah media foto⁷.

⁵ Aditya Lukman, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Populer*, (Surakarta, Nusantara, 2001), h. 329

⁶ Azhar Arsyad, *Loc.Cit* , h. 91

⁷ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung), h. 15

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Amir Hamzah Suleiman bahwa gambar adalah dapat membuat orang menangkap idea tau informasi yang terkandung dalamnya dengan jelas, lebih jelas dari pada yang diungkapkan dengan kata-kata⁸.

Gambar yang bisa digunakan tentu yang ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang digarap atau masalah yang sedang dihadapi. Di mana supaya gambar dapat mencapai tujuan semaksimal mungkin sebagai alat gambar, maka gambar tersebut mempunyai syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk memperlihatkan detail
- b. Apa yang tergambar harus cukup penting dan cukup untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
- c. Gambar harus benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam sebenarnya
- d. Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya⁹.

Berdasarkan dari uraian tersebut maka penulis simpulkan bahwa media gambar adalah media yang memberikan gambaran yang lebih kongkrit tentang masalah yang digambarkannya.

2. Manfaat Media Gambar

Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak belajar yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

⁸ Amir Hamzah Suleiman, *Media Oudio Visual, Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, Bandung 1988, Hlm. 27

⁹ *Ibid*, Hlm, 29

Selain kegunaan sebagaimana telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat yaitu:

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung, misalnya untuk menjelaskan tentang system peredaran darah manusia, arus listrik, bisa digunakan media gambar atau bagan sederhana.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapatkan ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar tentang binatang buas.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, misalnya guru akan menyampaikan tentang kapal laut, pesawat udara, candi atau objek yang terlalu kecil seperti bakteri atau virus dan sebagainya.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film. Seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kesuma dan lain-lain.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media gambar adalah media yang memudahkan atau memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga suatu kegiatan dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

3. Fungsi Media Gambar

Dalam proses belajar mengajar yang berlangsung ada dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu mempengaruhi fungsi dari media pembelajaran yang akan digunakan. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan guru. Secara garis besar fungsi utama media gambar adalah:

- a. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya kaset, video, rekaman kehidupan diluar sangat diperlukan oleh anak yang tinggal didaerah pegunungan.

¹⁰ *Ibid*, Rudi Susilana & cepi riyana, h. 9-21

- b. Mengatasi batas ruang dan kelas, misalnya gambar tokoh dan pahlawan yang ditempel di ruang kelas.
- c. Mengatasi keterbatasan kemampuan indra
- d. Mengatasi peristiwa alam misalnya rekaman peristiwa letusan gunung berapi untuk menerangkan gejala alam.
- e. Menyederhanakan kompleksitas materi.
- f. Memungkinkan siswa mengadakan konteks langsung dengan masyarakat atau alam sekitar.

Levie dan Lentz dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan bahwa ada empat

fungsi media pembelajaran khususnya media gambar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Fungsi Atensi, media gambar merupakan inti, yaitu menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna gambar yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- Fungsi Afektif, media gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- Fungsi kognitif, media gambar terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang gambar atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media gambar yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹¹

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nanang Hanafiah bahwa fungsi media adalah “merupakan perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar cepat dan merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan¹².”

¹¹Op Cit, h. 16- 17

¹² Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung, Refika Aditama, 2009), h. 20

Dengan demikian maka dapat dikatakan fungsi dari media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

4. Penggunaan Media Gambar

Penggunaan gambar secara efektif disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam besarnya gambar, detail, warna dan latar belakang untuk penafsiran. Gambar sebaiknya disusun sesuai menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas. Gambar dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman dasar. Mempelajari gambar sendiri dalam kegiatan pengajaran dapat dilakukan dengan cara, menulis pertanyaan tentang gambar, menulis cerita, mencari gambar yang sama, dan menggunakan gambar untuk mendemonstrasikan suatu objek.

Pengajaran dalam kelas dengan gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar-gambar yang terpilih, besar dan dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel, digantung atau di proyeksikan. Display gambar-gambar dapat ditempel pada papan bulletin, menjadikan ruangan menarik, memotivasi anak didik, meningkatkan minat dan menambah kreativitas siswa.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengajar peserta didik membaca gambar:

- a. Warna, peserta didik sangat tertarik pada gambar-gambar berwarna.

Umumnya pada awalnya mereka mengamati warna sebelum mereka

mengetahui nama warna, barulah ia tafsirkan. Pada umumnya mereka memiliki kriteria sendiri tentang kombinasi warna-warna. Melatih menanggapi, membedakan, dan menafsirkan warna perlu dilakukan pendidik terhadap para siswa.

- b. Ukuran, dapat dibandingkan mana yang lebih besar antara seekor ayam dengan seekor sapi mana yang lebih tinggi antara pohon dan rumput dan sebagainya.
- c. Jarak maksudnya agar anak dapat mengira-ngira antara suatu objek dengan objek lainnya dalam suatu gambar.
- d. Suatu gambar dapat menunjukkan suatu gerakan

Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar dalam pelaksanaan pembelajaran menurut Daryanto adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan teks-teks atau pesan yang terapat dalam media gambar/photo story secara keseluruhan.
- b. Melalui bimbingan guru, siswa membaca teks-teks yang terdapat dalam media gambar/photo story.
- c. Guru menerangkan materi pembelajaran dengan mengupas satu demi satu materi yang dikemas dalam media dan siswa mengamati gambar/photo story
- d. Guru memilih siswa untuk mempraktikkan apa yang terdapat dalam media gambar/photo story
- e. Siswa mempraktekkan gerakan-gerakan yang terdapat di dalam media gambar/photo story sambil mengingat isi materi yang disampaikan.
- f. Guru bersama siswa menyimpulkan isi materi yang terdapat didalam media gambar/photo story.
- g. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan¹³.

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung, Satu Nusa), h. 118

Dengan memperhatikan langkah-langkah penggunaan media gambar diatas dengan penyajian yang tepat akan memudahkan peneliti dalam menyampaikan materi yang diajarkan, untuk menerapkan media gambar dalam mengembangkan kreativitas anak.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Diantara berbagai macam media, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media gambar termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Menurut Arief S. Sadiman dan kawan-kawan media gambar/foto memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. Sifatnya konkrit, gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto.
- c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman.
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar atau foto mempunyai beberapa kelemahan antara lain yaitu:

- a. Gambar/ foto hanya menekankan persepsi indra mata.

- b. Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukuranya sangat terbatas untuk kelompok besar¹⁴.

6. Pemilihan Media Gambar

Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran menurut Azhar Arsyad terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan, gambar yang palsu dikatakan asli.
- b. Kesederhanaan, gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.
- c. Bentuk item, hendaknya si pengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang objek-objek dalam gambar.
- d. Perbuatan, gambar hendaknya hal yang sedang melakukan perbuatan. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambar-gambar yang sedang bergerak.
- e. Fotografi, siswa dapat lebih tertarik kepada gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terlalu terang atau gelap. Gambar yang bagus belum tentu menarik dan efektif bagi pengajar.
- f. Artistik, segi artistic pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Kriteria-kriteria dalam memilih gambar seperti yang dikemukakan di atas juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam pengajaran.

¹⁴ Arief S. Sadiman, R.Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1999), h. 29-31

B. Konsep Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Selanjutnya Munandar mengungkapkan tentang beberapa pengertian kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data,¹⁵ informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.¹⁶ Sebagai pribadi maupun kelompok, kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif. Oleh karena itu pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

¹⁵ S.C Utami Munandar, Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah-petunjuk bagi para guru dan orang tua, (Jakarta, Wadiazarana,1992), h. 47

¹⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta, Pustaka Belajar), h. 59-60

Mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak, karena:

Pertama, Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1967).

Kedua, Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford, 1967).

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi pribadi dan lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.¹⁷

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa potensi kreatif oleh masing-masing anak hanya dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan pada anak untuk berkreaitivitas melalui kegiatan bermain yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreatif pada anak usia dini.

2. Ciri-ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

¹⁷ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2012), h. 31

Perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak usia dini dapat diidentifikasi dari beberapa ciri yang ada. Senang menjajaki lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan dengan tak henti-hentinya, bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya, suka melakukan eksperimen dan mempunyai daya imajinasi yang tinggi.¹⁸

Ciri-ciri pribadi kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar psikologi adalah sebagai berikut : Imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, melit (ingin tahu), senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko, berani dalam pendirian dan keyakinan.¹⁹

Dari karakteristik tersebut dapat dipahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif. Oleh karena itu disinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan memberikan pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal.

3. Potensi Kreativitas Pada Anak

Melalui pandangan secara psikologi pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi sejak dilahirkan di atas muka bumi. Hal ini dapat kita lihat

¹⁸ Op Cit, h. 59

¹⁹ Op Cit, h. 36-37.

pada perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi. Potensi kreativitas ini dapat dilihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya. Secara alamiah juga seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia di sekitarnya.

Rhodes dalam Munandar, menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas pada diri seseorang dapat dilakukan melalui pendekatan 4P, yaitu *Person* (pribadi), dimana tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan; *Process* (proses), dimana langkah-langkah proses kreatif dimulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi; *Press* (dorongan), berupa dorongan internal dan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis; dan *Product* (hasil akhir) yang ditandai dengan orisinalitas, kebaruan, kebermaknaan, dan teramati (observable).²⁰

Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa setiap manusia lahir dengan potensi kreatif. Kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dalam pemecahan masalah dan menemukan hal baru. Persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat berkembang dengan baik, yaitu bagaimana anak dapat bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dalam suatu kegiatan, menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam

²⁰ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, (Jakarta, Indeks, 2010), h. 39

bermain terutama dalam bermain pura-pura, tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.

Dalam potensi kreatif tersebut diperlukan media untuk pengembangan kreativitas anak yaitu peneliti menggunakan media gambar. Media gambar adalah alat/suatu media yang dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Oleh karena itu guru dan orang tua sebagai ujung tombak dan sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut harus bisa mengembangkan potensi kreatif tersebut dengan memberikan peranan yang baik bagi anak, agar potensi kreatif berkembang dengan baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ Metode merupakan salah satu atau jalan pengaturan atau pemeriksaan sesuatu dengan benar. Metode penelitian merupakan suatu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara terencana dan sistematis guna mendapatkan pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tertentu. Dengan demikian dapat dipahami bahwa metode penelitian adalah sesuatu tentang cara-cara melakukan pengamatan atau penelitian untuk mendapatkan data melalui tahapan-tahapan yang telah ditentukan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas atau lazim disebut dengan *Classroom Action Research*. *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas), adalah “salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah guru sebagai *agent of change* (agen perubahan) yang harus selalu membuat perubahan dan peningkatan profesionalitas. Untuk itu, upaya penelitian ini dilakukan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi guru dalam tugas sehari-hari di dalam kelas. Dengan demikian, Penelitian Tindakan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 3

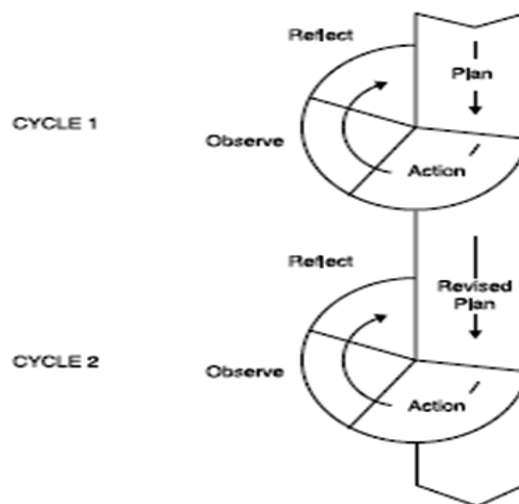
Kelas dilakukan untuk peningkatan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.”²

Peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu untuk merencanakan, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui peranan media gambar, sehingga hasil belajar peserta didik dapat berkembang.

2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian ini adalah berdasarkan model Spiral atau siklus dari Kemmis dan Taggart, dengan menggunakan alur sebagai berikut:

Gambar I
Gambaran Umum Prosedur Penelitian Tindakan



Gambar 1
Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart

² Suyanto. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. (Jogyakarta: IKIP, 1997), h.7

Proses pelaksanaan tindakan berdasarkan siklus di atas dapat dirinci sebagai berikut:

a. Tahap Pelaksanaan

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan. Kegiatan pada tahap ini adalah:

- a. Penyusunan SKH dengan media pembelajaran yang direncanakan dalam PTK.
- b. Penyusunan lembar masalah/lembar kerja peserta didik sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Memberikan penjelasan pada peserta didik mengenai teknik pelaksanaan media pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- d. Menyediakan gambar yang akan dikerjakan anak sebagai instrument pengamatan perkembangan kreativitas anak dari yang paling mudah sampai dengan tingkat kesukaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran, peserta didik dibimbing untuk belajar sesuai kegiatan pembelajaran.
- b. Kegiatan penutup. Di akhir pelaksanaan pembelajaran pada tiap siklus, guru

memberikan penilaian serta apresiasi untuk memotivasi belajar anak Didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Observasi (pengamatan) Tindakan

Pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Observasi dilakukan untuk mengetahui tindakan yang dilakukan dan dampak terhadap hasil. Artinya perubahan apa saja yang telah terjadi pada anak, setelah dilakukan tindakan.

4. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil yang ingin dicapai. Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal ini terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan pada siklus selanjutnya.

B. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelas B2 di TK Darma Wanita Biha Kecamatan Pesisir Selatan Kabupaten Pesisir Barat, tahun ajaran 2015-2016 sebanyak 16 anak didik. Sedangkan obyeknya adalah pengembangan kreativitas anak.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dengan menggunakan pendekatan PTK menempatkan penelitian sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data penelitian. Penelitian sebagai instrumen utama, sebab penelitian mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah. Berikut ini penjelasannya:

1. Pengamatan (*Observation*)

Dalam kegiatan ini penelitian mengamati secara langsung terhadap situasi Kelas terkait dengan masalah yang diteliti. Posisi peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di TK tersebut, pengamatan yang peneliti lakukan selama berada di sekolah, meliputi kegiatan pembelajaran dan perkembangan yang dialami peserta didik, dan lain sebagainya yang ada kaitannya dengan permasalahan yang diteliti.

2. Wawancara (*interview*)

Teknik wawancara merupakan kegiatan utama dalam mengumpulkan data dan informasi. Karena, pertama dengan menggunakan wawancara penelitian dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek, tetapi juga ada yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan (peserta didik dan guru, kepala sekolah) bisa mencakup hal-hal yang

bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa yang mendatang.³

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi berstruktur.⁴ Artinya penelitian mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Meski begitu, penelitian juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan. Panduan tersebut hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengolahan data dan informasi.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang visi, misi, program kerja, dan profil di TK Darma Wanita Biha Kecamatan Pesisir Selatan Kabupaten Pesisir Barat, keadaan tenaga pengajar, grafik berupa histogram tentang jumlah anak. Observasi, digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang aktivitas pembelajaran di kelas yang berkaitan tentang perkembangan kreativitas anak melalui media gambar. Dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi yang telah disiapkan diharapkan mampu mendapatkan data yang lebih akurat natural sesuai dengan keadaan yang terjadi.

³ *Op.Cit.* h. 74-75

⁴ *Ibid.* h. 75

D. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui mengenai pentingnya metode bermain terhadap perkembangan kreativitas anak di TK Darma Wanita Biha Pesisir Barat, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Proses analisis data dilakukan terus menerus dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Teknik analisis data yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman mencakup tiga kegiatan yang bersamaan : (1) Reduksi data ; (2) Penyajian data ; dan (3) Penarikan kesimpulan (verifikasi).

1. Reduksi Data

Aktivitas reduksi data adalah mengolah data mentah yang dikumpulkan dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi diringkas dan disistematiskan, agar pembaca mudah paham dan cermat. Reduksi data ini merupakan salah satu bentuk analisis data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dari penelitian dapat dibuat verifikasi. Dalam hal ini penelitian memproses secara sistematis data-data akurat yang diperoleh terkait dengan penerapan media gambar untuk mengembangkan kreativitas anak, sehingga dari hasil wawancara dengan observasi lapangan ditambah dengan dokumentasi yang ada.

2. Penyajian Data

Setelah direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data, supaya data yang banyak mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Bentuk penyajian data yang digunakan adalah deduktif. Metode deduktif yaitu suatu cara berpikir,

Berdasarkan dari pengetahuan yang umum, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang khusus.

3. Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Guna memperkuat uraian data, maka dirujuk dengan teori dari para ahli dan pendapat dari peneliti sendiri. Setelah data dianalisis, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan (verifikasi) dengan cara deduktif. Metode deduktif yaitu suatu cara berpikir, “Berdasarkan dari pengetahuan yang umum, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang khusus”,⁵ adalah memperoleh data-data yang bersifat umum kemudian menarik kepada kesimpulan yang bersifat khusus, dan cara deduktif ini juga disebut cara berpikir analitik.

Data hasil unjuk kerja anak dalam mengembangkan kreativitas melalui media gambar dapat dirumuskan menggunakan rumus sebagai berikut.⁶

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Dalam kaitan ini peneliti menggolongkan atau pengkatagorian kedalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, membuang yang tidak perlu dan menganalisis data, sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan

⁵ Sutrisno Hadi, *Metode Reseach*, Jilid I,(Yogyakarta, Andi Opset), h. 42

⁶ Nur Herbyanto, dkk, *Statistika Pendidikan*,(Tangerang Selatan, Universitas Terbuka, 2012)

diverifikasi. Penulisan untuk mengetahui kemampuan perkembangan anak, dengan mengkatagorikan sebagaimana pada tabel berikut.

Tabel 3
Tolak Ukur Penilaian

Nilai Akhir	Kategori kemampuan
$81 < x < 100$	BSB
$80 < x < 65$	BSH
$64 < x < 55$	MB
$54 < x < 45$	BB

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah Suleiman, *Media Oudio Visual, Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, Bandung 1988
- Arief S. Sadiman, R.Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1999
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2011
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Satu Nusa, Bandung
- Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak (Jilid 2)*, Erlangga, Jakarta
- Hamid Pattilima. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung, 2005
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, Kaukaba, Yogyakarta, 2011
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Belajar, Yogyakarta
- Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, PT Refika Aditama, Bandung 2009
- Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, Refika Aditama, Bandung
- Saini Usman dan Purnimo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2013
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 2012
- Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Kencana, Jakarta, 2010
- Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, Indeks, Jakarta